

Lenguaje creativo y cultura participativa: Una revisión antropológica para la construcción de las actuales tendencias narrativas

*Creative language and participatory culture: an
anthropological review for the construction of
current narrative tendencies*

Khalid Sbai Belmar

Universidad Complutense de Madrid

khalidsb@ucm.es

<https://orcid.org/0000-0002-7597-6636>

Recibido: 31 de marzo de 2019

Aceptado: 23 de abril de 2019

Para citar este artículo: Sbai-Belmar, K. (2019). Lenguaje creativo y cultura participativa: Una revisión antropológica para la construcción de las actuales tendencias narrativas. *Creatividad y Sociedad* (extraordinario) 278-321

Recuperado de: <http://creatividadysociedad.com/articulos/31/> 9. Lenguaje creativo y cultura participativa: una revisión antropológica para la construcción de las actuales tendencias narrativas.pdf

Resumen

El propósito de esta investigación es abordar la creatividad desde una óptica antropológica que englobe los fundamentos biológicos y cognitivos que participaron en la consolidación de un lenguaje creativo, así como su aplicación en la construcción de narrativas en la sociedad.

Para comprobar si los procesos narrativos de antaño son aplicables a las nuevas tendencias narrativas se atenderá a un modelo de análisis estructural: por una parte, se estudiarán las características textuales de la épica oral griega, por otra las inherentes al videojuego, demostrando los aspectos comunes entre ambas narrativas.

En definitiva, se pretende demostrar que el lenguaje creativo es un proceso innato al ser humano que se desarrolla gracias a sus capacidades simbólicas durante la evolución. Las reglas que dominan el proceso de creación, pese a escapar a la comprensión humana, han sido configuradas a través de procesos miméticos culturales a la manera del aprendizaje de lenguas. Gracias a esta habilidad el individuo será capaz de materializar de forma concreta o abstracta una representación cultural como la narrativa, que mantiene intacta su estructura de representación y sólo difiere en los modos tecnológicos que le son aplicados.

Palabras clave

Antropología · cultura · creatividad · oralidad · videojuegos

Abstract

The purpose of this research is to study creativity from an anthropological perspective that encompasses the biological and cognitive foundations that participated in the consolidation of a creative language as well as its application in the construction of narratives in society.

To verify if the narrative processes of ancient times are applicable to the new narrative tendencies, a model of structural analysis will be considered: on the one hand the textual characteristics of the Greek oral epic will be studied, on the other the inherent ones of the video game, demonstrating the common aspects between both narratives.

In short, it is intended to demonstrate that the creative language is an innate process to the human being that develops thanks to its symbolic abilities during evolution. The rules that dominate the creation process, despite escaping from human understanding, have been shaped through cultural mimetic processes in the manner of language learning. Thanks to this ability, the individual will be able to materialize in a concrete or abstract way a cultural representation such as narrative, which maintains its structure of representation intact and only differs in the technological modes that are applied to it.

Key words

Anthropology · culture · creativity · orality · videogames

1. Introducción: hacia una definición de creatividad

Desde la antigüedad clásica hasta día de hoy el estudio de la creatividad ha sido un campo prolífico en los círculos académicos, ofreciendo cada escuela su perspectiva teórica acerca de esta facultad innata del ser humano para originar nuevas realidades al servicio de la cultura. Aportar una definición unívoca del fenómeno creativo no es tarea fácil –y quizá su componente subjetivo sea el causante de ello–, si bien para muchos el origen parte de la asociación con la idea de mimesis (μίμησις) platónica en cuanto a procedimiento de imitación a través de códigos para la generación de nuevas realidades. Estas corrientes de pensamiento son la base de la mimética cultural, cuyos preceptos se adscriben a la transferencia de modelos culturales a través de la réplica de conductas¹.

Otras corrientes, no obstante, cuestionan la existencia de reflexiones acerca de la creatividad per se en la antigüedad griega; pero esa desaprobación puede ser consecuencia de un error metodológico derivado del análisis del fenómeno creativo sin conocer el contexto en el que se enmarcaba. Como demuestran las teorías de la creación poética² los griegos no eran ajenos al fenómeno; y para designar la acción creativa la lengua griega se servía del verbo ποιέω (poiéō), con un significado genérico de ‘crear’ pero con una abundante polisemia que da cuenta de las múltiples implicaciones que conlleva el proceso: otras de sus acepciones son *hacer, producir o actuar* (Beekes, 2016, p. 1216) aunque también *resolver, inventar, escribir, componer, representar, construir o traer* al plano de la existencia (Liddell Scott, 1987, p. 1234)... De este modo, el verbo contiene en su propia esencia procesos asociativos,

¹ Girard, R. (1984). *Literatura, mimesis y antropología*. Madrid: Gedisa.

² Entre las principales corrientes del pensamiento clásico griego, existen reflexiones acerca de la estrecha relación entre creación artística e inconsciente: los presocráticos consideran que, durante su quehacer artístico, el creador se situaba fuera de sí en llegando a un estado de frenesí que le permitía ser inspirado por las divinidades para llevar a cabo su obra, quedando de manifiesto la ligazón del arte con la religiosidad desde la antigüedad (cf. Gil-Fernández, L. (2008). *De la inspiración poética y la idea de la belleza*. Valencia: Estudis Clàssics).

combinatorios y cognitivos que aluden al resultado y los principales atributos de dicha actividad eran la imaginación, la sensibilidad, la armonía o la apertura mental (Dolan, 2006, p. 210) entre otros.

El individuo creador no era un artista sino un **poiētēs** (ποιητής³), término que designa a aquellos individuos con una singular habilidad (τέχνη, téchnē) para producir una realidad, desde una perspectiva estética o funcional⁴, eludiendo la actual división entre artesanía y bellas artes. Para designar el producto creativo se valían del sustantivo **poiēsis** (ποίησις), derivado del mismo verbo, empleado indistintamente para resultados literarios, pictóricos, musicales o artesanales. Esta concepción no es más que un síntoma del interés o conciencia creativa en este contexto cultural, si bien la única discrepancia con las actuales tendencias es su asociación al plano de la divinidad⁵; actitud que, por otro lado, es común denominador a todo fenómeno artístico hasta hace relativamente pocos siglos en la historia de la humanidad.

Para evidenciar esta idea, atiéndase a la siguiente pieza de cerámica griega: en ella puede apreciarse la representación del décimo trabajo de Heracles, que consistió en el robo del ganado de Geríones⁶.

Además de ser una evidencia de la introducción de motivos narrativos en la alfarería de este periodo, si se presta atención a la parte izquierda de la vasija se puede apreciarse la inscripción **ΕΧΣΕΚΙΑΣ ΕΠΟΙΕΣΕ** ('Eksekias epoiese'), lo que en nuestro idioma vendría a significar: 'Exequias (lo) hizo/creó'.

³ Este sustantivo es el origen de nuestro actual término *poeta*.

⁴ Esta dualidad es la que fundamenta la teoría del arte en la actualidad: pero la distinción entre la artesanía como manifestación utilitarista o de entretenimiento y las bellas artes como placer refinado gracias a la intervención de un genio creador es un fenómeno que aparece en el siglo XVIII (Shiner, 2014: 24).

⁵ Para González Requena (2006: 141) la autonomía del arte implica la crisis de la dimensión sagrada a la que siempre ha estado ligado: por ese mismo motivo nace ligada a los procesos deconstructivos de la Ilustración.

⁶ Según la mitología, Geríones, hijo de Crisaor y Calírroe, era un ser abominable con tres cuerpos que habitaba en una isla más allá del Mediterráneo. Poseía un rebaño de bueyes y, por orden del rey Euristeo, Heracles acudió allí a apoderarse de ellos. Al descubrir que el héroe estaba asesinando a sus criados, Geríones acudió en su ayuda pero sufrió el mismo destino que ellos, consiguiendo así completar su décima labor (Hes. Teog. 287; Apollod. Bibl. II, 5, 10).

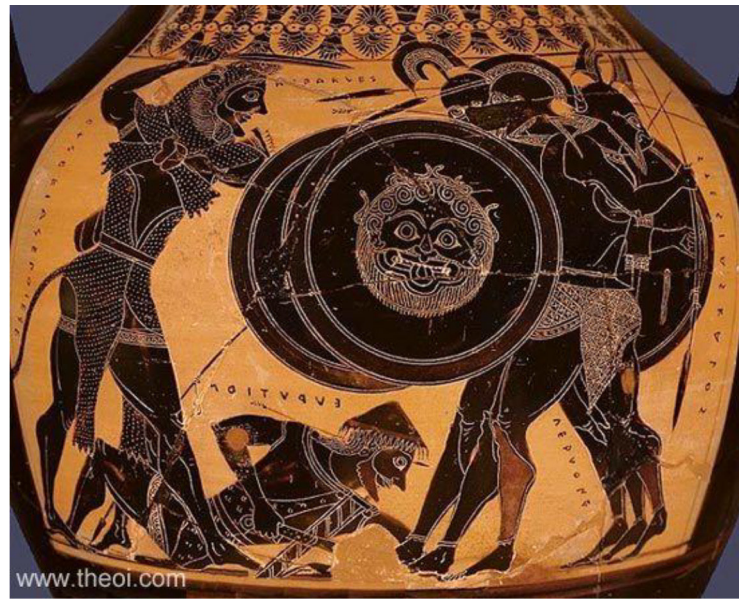


Figura 1. Exequias, ceramista. (ca. 550-40 a.C.). Heracles y Geríones [Vasija ática de figuras negras]. París, Museo del Louvre. Fuente: Theoi.com.



Figura 2. Exequias, ceramista. (ca. 550-40 a.C.). Detalle de la firma de Exequias (ΕΞΕΚΙΑΣ ΕΠΟΙΕΣΕ) en la vasija. París, Museo del Louvre. Fuente: Wikimedia Commons.

A través del aoristo del verbo **ποιέω**, el creador constata la finalización de su producto y remarca la importancia de su actividad a través de su impronta, que acompaña del verbo. Así el creador expresa un deseo de trascendencia hacia generaciones futuras (Marconi, 2015, p. 112) y así permanecer en la memoria del público, acercándose a la condición de los dioses inmortales. Esta, en definitiva, sería la respuesta a la pretendida religiosidad que encerraban las nociones de creatividad durante ese periodo de la historia de la humanidad.

Otra cuestión bien distinta es ahondar en las raíces del término a través de su etimología latina, claramente emparentada con el verbo *creare*. Para ampliar la cuestión planteada por Baños (2001, p. 29) acerca de los orígenes del vocablo, sería importante ahondar en el origen indoeuropeo del radical: se forma a partir de **kér-* (Mallory y Adams, 1997, p. 248-249), raíz cuya acepción primordial es la de 'hacer crecer algo' (Lubotsky, 2008, p. 143) y que comparte etimología con otros verbos como *cresco* (crecer) e incluso sustantivos propios que designan divinidades protectoras del ciclo agrícola, como la mismísima Ceres.

A partir de las nociones que despierta el estudio etimológico del término, la creatividad podría ser definida en primera instancia como una herramienta humana que sirve a la consecución de un proceso que cristaliza en un efecto material o inmaterial sustentado en la noción de transferencia de conocimiento: la creatividad es un lenguaje, un modo de comunicar, una manifestación de las capacidades simbólicas de los individuos cuyo desarrollo fue desencadenado, precisamente, por la humanización del individuo. Como indica la naturaleza del término, crear es una siembra y recogida, el resultado de la germinación de semillas culturales que se asientan en nuestra mente cuyo principal alimento es la transferencia de conocimientos desde una doble perspectiva: un diálogo vertical entre generaciones y un intercambio en horizontal entre gentes de distintos pueblos conformando, hasta día de hoy, una multitud de capas⁷ que sirve a la construcción simbólica de la realidad.

Sin embargo, ¿dónde radica el punto de partida de la creatividad humana? ¿De qué modo se manifiesta en la construcción de los relatos? ¿Cuáles son las raíces de ese proceso ancestral y cómo ha ido perfeccionándose el lenguaje creativo? ¿Se encuentra el ser humano inmerso un proceso participativo de cuyos nodos sociales es imposible abstraerse? ¿Existen analogías entre los antiguos modos de producción de relatos y las últimas tendencias narrativas?

⁷ Genette trabaja con esta misma idea de escritura sobre capas, aunque aplicada a relaciones textuales; cf. Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid, España. Ed. Taurus.

Con el fin de responder a estas cuestiones, el objetivo de este trabajo será abordar la construcción de la creatividad desde una óptica antropológica que englobe los fundamentos cognitivos que participaron en la consolidación de un lenguaje creativo, así como su aplicación en la construcción de narrativas en el seno de la sociedad; procedimiento que habría resultado del todo imposible sin el desarrollo de una serie de procesos psicosociales durante la hominización y la humanización. A partir de ese punto procederá a reseñar su aplicación en la generación de narrativas en la antigüedad, utilizando como paradigma el caso de la épica oral griega para, una vez desentrañados sus procesos, comprobar si las actuales tendencias narrativas difieren de su aplicación o bien la cuestión estriba en las diferencias presentes entre los antiguos y los nuevos modos de representación.

2. Los fundamentos de la creatividad humana

La creatividad como capacidad innata del individuo, si bien desde una óptica lingüística, fue una de las principales preocupaciones de Chomsky (1957) para resolver ciertas cuestiones a las que la teoría estructuralista⁸, hasta esa época, no había logrado responder: percibió que el ser humano era creativo en cuanto a su habilidad para generar estructuras lingüísticas ilimitadas a partir de un conjunto finito de elementos, aspecto que denominó *competencia lingüística*: una capacidad generativa para producir mensajes sin una escucha previa de éstos (Chomsky, 1965). El lenguaje humano se puede considerar entonces una manifestación creativa en cuanto a la posesión de una competencia innata para interiorizar, mediante mimesis auditiva, un conjunto de reglas sistematizadas y producir una infinita gama de enunciados que traducen sus pensamientos.

⁸ El estructuralismo es una corriente lingüística que supuso, en líneas generales, la culminación de las teorías vanguardistas y de pos-vanguardia rusas, la culminación de los postulados de la escuela de Praga y la consolidación de la narratología, la semiótica y la pragmática (Asensi Pérez, 2003: 360).

Esta hipótesis, evidentemente, implica el desarrollo de símbolos en la mente humana gracias a los que el individuo interpreta la realidad circundante y puede traducirla en sus pensamientos. Este mismo motivo lleva a Cassirer (1967, p. 27) a definir al individuo como animal simbólico, pues es capaz de reconstruir el entorno a través de símbolos –representaciones culturales subjetivas como el lenguaje, los rituales, el arte o la narrativa– que traducen sus preocupaciones interiores y generan un universo artificial. A partir de los postulados anteriores es factible aportar una definición de la creatividad o competencia creativa: un proceso innato a través del que el individuo creador interioriza un conjunto de reglas a través de procesos miméticos culturales que sirven para expresar una materialización tangible o intangible resultante de procesos transformativos.

La generación simbólica, además de otros elementos como la *capacidad de ser consciente de sí y de sus acciones* (Beorlegui, 2011, p. 200) –que, al fin y al cabo, son resultado de esas operaciones simbólicas– diferencian al individuo del resto de animales. Ese simbolismo, evidentemente, es clave del desarrollo creativo, pero, ¿en qué consistieron los procesos para que los seres humanos y no el resto de animales adquiriesen esa capacidad? Para responder a estas cuestiones es necesario abordar el estudio de la creatividad desde la propia antropología y atender a dos vías principales cuya confluencia origina procesos creativos.

2.1. Los factores biológicos: hominización y proto-creatividad

El primer eslabón de esa cadena evolutiva es el *Australopithecus*, un primate caracterizado por haber padecido la primera metamorfosis que desencadenaría el punto de partida del fenómeno evolutivo: la bipedestación. Las causas de su desarrollo aún son debatidas; si bien la *communis opinio* señala la confluencia de una serie de factores medioambientales (Bonilla Delgado, 2008, p. 68) entre los que se encuentran el cambio climático de la era cuaternaria que transformó las selvas del corredor Togo-Dahomey (África) en zonas áridas, obligándole a esa nueva postura

para sobrevivir en un entorno más hostil y aportándole una ventaja selectiva frente al resto de primates traducida en destrezas físicas y neurológicas (Gruber, 2003, p. 54).

La posición bípeda también estaría íntimamente relacionada con el sistema de recolección de suministros, pues *pudo haberse originado como una postura de alimentación que se refinó para convertirse en una eficiente adaptación locomotora*⁹(Hunt, 1996, p. 88), aunque también implicaría beneficios como una enorme reducción de la exposición al calor concentrado en el suelo (Wheeler, 1984, p. 92-98) o el aumento del rango de visión sobre el terreno para localizar a posibles depredadores ocultos. Pero lo más importante del proceso es que esta nueva postura conllevaría transformaciones en el aparato óseo que otorgarían a los homínidos una herramienta imprescindible para comprender el fenómeno creativo y cultural: la liberación de las extremidades anteriores, dejando de lado su importancia para el aparato locomotriz y desarrollándose la liberación de los pulgares para la consiguiente manipulación y creación de objetos.

Una de las principales dudas que planean sobre la evolución del pulgar del *Australopithecus* es su relación *con el uso de algún tipo de tecnología o [...] con el empleo de la mano para manipular pequeños alimentos* (Lorenzo Merino, 2019) ya que el estudio de restos fósiles impide una reconstrucción lineal para dilucidar en qué fase evolutiva concreta se manifestaron en las manos de homínidos rasgos parecidos a las de los humanos actuales que les permitiesen el desarrollo de enseres (Domalain, Bertin y Daver, 2017, p. 572). Es cierto que, como la rama homínida, los primates también desarrollaron un pulgar oponible para funciones muy básicas como el agarre y la sujeción de objetos, pero su perfeccionamiento en nuestra línea evolutiva se traduce en la capacidad de este dedo para oponerse completamente a los otros que componen la mano humana: esta innovación morfológica genera la pinza de precisión manual, *un agarre que combina fuerza y delicadeza, y que exige poder apoyar la yema del pulgar contra las yemas de los otros dedos* (Mosterín, 2013, p.

⁹Traducción propia.

109). La utilización de herramientas pareció darse con una mayor frecuencia a partir del *Homo habilis*, pero, aun desconociéndose el momento exacto, la liberación del pulgar debe ser estudiada desde una doble perspectiva para comprender el origen de la proto-creatividad en nuestros ancestros:

a. Perspectiva funcional: gracias a la libertad de movimiento adquirida por las manos es posible construir instrumentos rudimentarios con piedras que provocan la aparición de las primeras industrias líticas y, en consecuencia, la primera tecnología humana para sobreponerse a la hostilidad del entorno. De ese modo podían cubrirse necesidades fisiológicas y de seguridad, aspecto que puede ser síntoma de la primacía del comportamiento racional sobre el instintivo. La nueva funcionalidad manual permitía percutir dos cantos para producir fragmentos de piedra cortantes que se utilizaban en la fracturar huesos de animales o cortar la carne (Díez Martín, 2009, p. 116). La tecnología adquirida gracias a la nueva competencia evolutiva le permitirá comenzar un diálogo cultural con las generaciones venideras sustentado en la creación de diversos –aunque rudimentarios– útiles que le permitirán sentar las bases de una proto-cultura creativa.

b. Perspectiva cognitiva: la libertad de movimiento adquirida por las manos podría haber sido la causa del desarrollo de sistemas de representación de la realidad, pues a través de ellas pueden manifestar señales no verbales capaces de ser interpretadas con otros miembros de la especie que compartan el mismo código. En esta primera fase comunicativa se presupone que el *homo habilis* habría tomado conciencia de la realidad espaciotemporal más allá del momento presente y, en consecuencia, se generaría un sistema simbólico básico (Rivera y Menéndez, 2012, p. 17) a través de gestos y mecanismos orales para representar ideas para la organización y supervivencia del grupo. Este momento es clave para la diferenciación con el mundo puramente animal, pues para hablar de ser humano no es suficiente aludir a su raciocinio o su capacidad de socialización, puesto que la gran diferenciación respecto a éstos es *la capacidad que tiene de desarrollar lenguajes* (López García, 2005, p. 66) a través de símbolos, una cualidad que le permite comunicar abstracciones y amal-

gamar conceptos que resultan de la proyección de su propia conciencia.

	Australopithecus	Homo habilis	Homo erectus	Homo sapiens
Localización	África del Este y del Sur.	África y Asia.	África, Asia y Europa.	África, Asia y Europa.
Datación	Entre 4 y 1 m.a.	Entre 2,2 y 1,6 m.a.	Entre 800.000 y 200.000 a.	Entre 100.000 y 40.000 años.
Cap. craneal	400-550 cm ³	700 cm ³	900-1200 cm ³	1300-1400 cm ³
Protocultura	Sin referencias a industria lítica ¹⁰ .	Industria lítica (olduvaiense) y capacidad de usar útiles secundarios.	Industria lítica heredada (abbeyillense, achelense). Descubre el fuego.	Da lugar a los progresos culturales y técnicos.

Tabla 1. Clasificación de los restos fósiles homíninos según la paleoantropología.

Fuente: Elaboración propia a partir de ALONSO, C.J. Del *Australopithecus* al *Homo sapiens*.

La creación de una industria lítica evidencia el florecimiento de posibilidades creativas en la mente humana, y el estudio paleontológico de fósiles homínidos parece revelar ciertas relaciones entre el desarrollo craneal y la proliferación de instrumentos cada vez más elaborados: sin embargo, no debe deducirse que a mayor volumen de masa encefálica se produzca un mayor desarrollo cognitivo, pues existen especies con cerebros de tamaño considerable que no han podido desarrollar su inteligencia a niveles similares al nuestro: por citar un ejemplo del reino animal, el elefante asiático posee un cerebro de 7,47 kg cuya capacidad cognitiva sólo le permite el uso de palos para espantar a las moscas o rascarse y, como mucho, los modifican levemente partiéndolos por la mitad cuando los consideran demasiado largos (Sugimoto et al., 2008, p. 360).

Por lo que respecta a homínidos cercanos, la capacidad craneana máxima del *Homo neandertalensis* era de 1.750 cm³: no obstante, pese a que el género *Homo* fue teniendo más inteligencia según fue creciendo su cerebro (Benito, 2017: s.n.) el

¹⁰Hasta ahora se pensaba que el *Homo habilis* había sido el primero en desarrollar una industria lítica. No obstante, recientes investigaciones han puesto en evidencia el desarrollo de una hace más de tres millones de años que recibe el nombre de Lomekwaense (Hamand, Lewis et al., 2015).

verdadero desencadenante de las capacidades cognitivas se da por los surcos cerebrales del neocórtex, cuyas interconexiones dan lugar a una mayor capacidad de raciocinio (López García, 2005, p. 59). El neocórtex del *homo sapiens* es *dos veces mayor que el esperado para el volumen de su cerebro, a causa de la extensión de la corteza dentro de los surcos y fisuras que delimitan las circunvoluciones* (Bustamante, 2004, p. 34), pero sería la confluencia de tres estructuras (el sistema reptil, el límbico y el neocortical) lo que manifestaría la capacidad creativa generada a raíz del proceso evolutivo (Rendón Uribe, 2009, p. 123).

2.2. Los factores socioculturales: humanización y creatividad

A diferencia del proceso de hominización, cuyas máximas desencadenaría la proto-creatividad humana, el proceso de humanización puede convertirse en el punto de inflexión para establecer el origen del proceso creativo como lenguaje gracias al mayor desarrollo de las capacidades simbólicas en el *Homo sapiens*. *A modo de resumen, podría decirse que entre los primeros primates existe una pre-cultura, entre nuestros antepasados homínidos existiría una proto-cultura, y en la especie humana se daría la cultura* (San Martín, 2015) y, por tanto, un pleno desarrollo de la creatividad.

Las posteriores etapas en el desarrollo cognitivo del ser humano parecieron darse más precipitadamente respecto a épocas anteriores: teniendo en cuenta las evidencias arqueológicas a las que apuntan Rivera y Méndez (2012: 18), en el paleolítico medio habría surgido un simbolismo primitivo con la manifestación de un deseo de diferenciación en el hábitat, las inhumaciones intencionadas o la técnica artesanal con referentes culturales. Durante el paleolítico superior se superaría la mera función descriptiva para lograr mayor perfeccionamiento en la argumentación, lo que sumado a una mayor ubicación espacio-temporal y los desarrollos sociales generaría un simbolismo moderno básico. Sin embargo, la capacidad de abstracción que logra el ser humano en la siguiente época, con el simbolismo moderno elaborado, será el punto

clave para entender el complejo sistema representacional que irá construyendo: sólo a partir de entonces podrá crear relaciones funcionales, religiosas y narrativas complejas. A la capacidad de representación debe sumársele además el advenimiento de un gran cambio que a partir del X milenio a.C. va a condicionar la vida humana: la revolución del Neolítico (Childe, 1951), llamada también la primera ola tecnológica (Toffler, 1979) o la revolución simbólica (Cauvin, 1997). Este fenómeno consiste en una profunda y paulatina transformación cuya consecuencia fue un cambio radical en las relaciones del ser humano con su entorno, como el asentamiento de la agricultura y la ganadería –lo que permitió el acceso a modos de producción– y el abandono del nomadismo hacia el sedentarismo.

Aunque todavía tendrán que pasar milenios es posible que, a causa de los asentamientos humanos, las dinámicas agrícolas y ganaderas y el intercambio comercial, se despertase la necesidad de materializar a través de algún tipo de mecanismo datos concernientes a transacciones entre grupos o acerca de la propiedad privada de los individuos para que las posesiones de cada cual no fuesen objeto de perjuicios. Parece ser que entonces los procesos creativos se supeditaron al deseo de elaborar un sistema de codificación de la propia lengua en soporte material que permitiese comunicar información imprescindible.

La primera materialización simbólica de la creatividad, así pues, consiste en un procedimiento analógico de representación de carácter puramente utilitario para preservar datos administrativos sobre almacenamiento o la organización de información de actividades económico-comerciales (Ramírez Leyva, 2002: 83) y su arranque lo impulsase la condición sedentaria de los pueblos neolíticos originando sistemas proto-escriturarios a lo largo y ancho del mundo.

Atendiendo a su materialización en el continente europeo, existen una serie de inscripciones del V milenio a.C. en asentamientos danubio-balcánicos del neolítico conocidas como escritura *vinča*. Aunque no se han logrado descifrar, los investigadores (Starovic, 2005, p. 259) interpretan el contenido de esta *utilería* como parte

de rituales religiosos por las constantes repeticiones de símbolos. Esta premisa ha servido durante muchos años para establecer que la función religiosa ha sido el desencadenante del proceso de escritura, debe pensarse que estas inscripciones votivas estaban supeditadas a preceptos de durabilidad por su componente alegórico, que exigía la conservación y respeto hacia ésta como se verá en culturas posteriores¹¹. Sin embargo, se debe tener en cuenta que los datos administrativos están faltos de esa carga, lo que evidentemente ocasionará que los materiales se reutilicen continuamente para darles un uso similar, por lo que puede que la arqueología haya ofrecido en ocasiones *una imagen sesgada de los usos de la escritura temprana*¹² (Postgate, 1994, p. 479).

El análisis de la primera escritura con contenido lingüístico propio parece ser el ejemplo más evidente de esta premisa utilitarista. A mediados del IV milenio a.C. aparece en Oriente Medio, entre las llanuras de los ríos Tigris y Éufrates, la civilización sumeria: a ella se le debe el primer intento de conservación de la información a través de un procedimiento de representación que, varios siglos más tarde, derivaría en sistemas más precisos. El nacimiento de la escritura en Sumeria se explica, pues, por el enorme crecimiento económico experimentado por la región: a medida que fue consolidándose, la ciudad se vio en la tesitura de elaborar un sistema simbólico de registro que se especializará en épocas posteriores con la adición de las categorías gramaticales (Gnanadesikan, p. 2009: 13-18). Este modo de representación fue en principio pictográfico pero con el tiempo se convirtió en un sistema mixto con logogramas y sílabas.

Esta escritura pictográfica resultó ser una enorme fuente de inspiración para los silabarios de las lenguas próximo-orientales, cuya popularización ocasionó el de-

¹¹ De hecho en muchas culturas aparece el motivo narrativo del robo o destrucción de la efígie del dios protector de la ciudad como causa de ruina. Para más información se recomienda la lectura de: Johnson, E.D. (2008). *The Phenomenon of God-nap in Ancient Mesopotamia: A Short Introduction*. UK: University of Birmingham.

¹² Traducción propia.

sarrollo de sistemas similares para la lengua hitita¹¹, la eteocretense¹² y el silabario de Biblos (Healey, 1990, p. 7) entre otras. Pero la auténtica revolución en cuanto a representación creativa sobre soporte material de una lengua aparece con la invención del alfabeto, un sistema mucho más simplificado que aporta a cada fonema un solo grafema, minimizando así la cantidad de signos necesaria en su materialización. El primero del que se tiene constancia recibe el nombre de alfabeto proto-sinaítico debido a su creación por pueblos semitas de la península del Sinaí alrededor del siglo XIX a.C.

Este sistema de escritura era de tipo consonántico –es decir, una grafía por cada una de las consonantes; sin representación vocálica– y está supeditado al principio de acrofonía: cada fonema representa una realidad que comienza por la consonante a la que alude (Vita, 2005, p. 4). Este procedimiento significa la construcción de un sistema simbólico a través de una analogía con el entorno circundante: a la representación pictórica de las realidades conocidas se le atribuyó un valor equivalente en otro sistema semiótico, la fonética, avanzando notablemente en la comunicación eficaz del contenido.

Para entender el procedimiento, póngase por caso que la cadena fonética / mem/ se asocia a la enorme masa salada que envuelve la Tierra: se establece a continuación una representación visual del concepto por medio de un dibujo y se le asigna al nuevo símbolo el valor del primer fonema de la cadena: [m], lo que da lugar a una nueva asociación de elementos sin correspondencias. Para Peirce en ello radicaría la semiosis, pues al signo material (representamen) se le atribuye una representación (objeto) que en la mente evoca un cierto efecto (interpretante) equivalente en otro sistema semiótico.

La escritura proto-cananea, desde el siglo XVII hasta el XI a.C., simplificará más el trazado de símbolos, pero no será hasta la introducción del alfabeto fenicio,

¹³ Lengua indoeuropea más antigua registrada.

¹⁴ También denominado minoico, todavía sin descifrar.

en el 1.050 a.C., cuando esas imágenes se transformen completamente en signos (Cross, 1960, p. 21). Sin embargo, la principal diferencia de la escritura fenicia respecto a otras de la rama semítica, como el hebreo o el arameo, es la ausencia en su primera fase de desarrollo de *matres lectionis* (Thatcher, 2017, p. 264), signos consonánticos que en determinadas posiciones pueden funcionar como auxiliar vocálico. La representación de las vocales fue, sin embargo, una innovación puramente griega –desde la perspectiva de la recepción de nuestro actual alfabeto– a través de un proceso de copia, combinación y transformación del sistema fenicio alrededor del siglo VIII a.C. Para ello se conservó la relación fonética entre los grafemas y su correspondiente fonema, pero aquellos signos sin correspondencia en griego se destinaron a representar sonidos vocálicos, suponiendo esta técnica la aplicación de un método creativo supeditado a la analogía y la aleatoriedad:

ALFABETO FENICIO			ALFABETO GRIEGO		
Grafema	Nombre	Fonema	Grafema ¹⁵	Nombre	Fonema
𐤀	'ālef	[ʔ]	A	alfa	[a] [a:]
𐤁	hē	[h]	E	épsilon	[e]
𐤂	hēt	[ħ]	H	eta	[ɛ:]
𐤃	wāw	[w]	Y	ípsilon	[u] [u:] [y] [y:]
𐤄	yōd	[j]	I	iota	[i] [i:]
𐤅	'ayin	[ʕ]	O Ω	ómicron omega	[o] [ɔ:]

Tabla 2. Adaptación de caracteres del alfabeto griego a partir del fenicio con sus correspondientes cambios fonéticos. Fuente: Elaboración propia.

El actual alfabeto latino deriva, precisamente, del sistema de escritura griego a través de una variante usada en un asentamiento del sur de Italia adoptada por los etruscos del siglo VII a.C. Independientemente de estas pesquisas, lo que se pretende demostrar con este escueto recorrido por la larga e intrincada historia de la escritura es cómo los seres humanos evolucionaron desde un sistema simbólico pictográfico a otro más estable que facilita la representación de otras realidades. Estos procesos de construcción simbólica suponen, a su vez, un método de borrado y

¹⁵ La no inclusión de las minúsculas en la tabla se debe a su invención posterior.

escritura entre distintas capas, entendidas como un diálogo cultural, hasta alcanzar el perfeccionamiento para poder transmitir de forma adecuada una serie de ideas dentro de un contexto sociocultural.

3. La creatividad en el desarrollo de las primeras narrativas

Así pues, aunque el ser humano ideó los sistemas de representación escrita como consecuencia de un mayor desarrollo en sus capacidades simbólicas aún habrían de pasar varios siglos para encontrar en ellos una solución eficaz para plasmar las narrativas inherentes a su cultura: de este modo, el análisis revela cómo en un primer momento la escritura sirvió a la solvencia de cuestiones de corte utilitarista para evolucionar hacia un sistema votivo de comunicación con la divinidad y, finalmente, decidirse a la conservación narrativa en el momento que tomó conciencia de la importancia de su propia cultura. Que la escritura no naciese ligada al deseo narrativo, sin embargo, no significa que no hubiese un desarrollo de narrativas: la primera forma de para transmitir las en la mayoría de civilizaciones fue a través de la palabra, hecho por el que los expertos prefieren acuñar esta fase con el nombre de oralitura, una manifestación oral en la que cada representación suponía un acto performativo irrepetible.

Esta intención narrativa se habría iniciado en la cultura sumeria, donde mitos y epopeyas *fueron transmitidos durante más de un milenio únicamente en forma oral, bien como recitación poética o como canto* (Klíma, 2007, p. 231). La narrativa sumeria que se conserva actualmente, alrededor de ciento cincuenta testimonios, es simplemente un registro material de la oralitura gracias la labor de copia de los escribas en las tablillas de barro, quienes al poner por escrito este legado inmaterial *no pretendían desviarse de la palabra hablada [...], preservando todas las características y peculiaridades* (Afanasieva, 1991, p. 135) inherentes a la estructura discursiva oral: repeticiones de contenido, epítetos épicos, motivos típicos y la contracción o expan-

sión de determinadas escenas dependiendo de la fuente que registrase el material.

Estos procedimientos aparecen en otros corpus textuales dando cuenta de la puesta por escrito de los relatos de cada civilización en determinado momento de su historia: así, además de los sumerios, otros pueblos también gozaron de una prolífera oralitura (Webster, 1956, p. 107-109) como los acadios, egipcios, fenicios o hititas: en estos últimos, el procedimiento oral se atestigua por el uso de verbos en primera persona del singular que dan cuenta de la intención declarativa del poeta (Miller, 2011, p. 24).

La épica griega arcaica conservada a día de hoy también es resultado de un largo proceso de transmisión oral: el origen de este corpus, probablemente, se remonte a recitaciones populares de unos cantores denominados aedos entre siglos XII y VIII a.C.¹⁶, quienes gracias a su improvisación sobre temas míticos y el apoyo en unas estructuras y reglas mnemotécnicas eran capaces de recitar durante un periodo de tiempo dilatado. A partir de esta premisa deben hacerse dos consideraciones: en primer lugar que Homero, el proclamado autor de la *Ilíada* y la *Odisea*, no es más que el resultado de esa dilatada tradición oral de tiempos inmemoriales que se pone por escrito. Por otra parte, el estudio de los poemas por parte de la filología ya generó, desde la antigüedad tardía, un debate que se extiende hasta nuestros días denominado cuestión homérica que pone en tela de juicio esa atribución de autor respecto a su poesía épica conservada: en el siglo III a.C. los alejandrinos ya apuntaron diferencias entre ambos poemas que evidenciarían la intervención de más de una voluntad creadora en el proceso y, aunque el debate se oscureció durante varios siglos, la aparición del movimiento romántico en la literatura favoreció el resurgimiento del debate, convirtiéndose en una cuestión prácticamente interminable que se extiende hasta día de hoy.

A pesar de la imposibilidad de recuperar las composiciones tal como fueron

¹⁶ Una explicación pormenorizada sobre la datación de estos poemas puede encontrarse en West, M. L. (2013). *The epic cycle: A commentary on the Lost Troy Epics*. Oxford (Reino Unido): Oxford University Press.

recitadas, el análisis de la épica griega arcaica legada a la escritura permite recuperar aspectos en torno a su performatividad. Los cuatro bloques que caracterizarían a estas composiciones son la ausencia de autoría propiamente dicha, el mayor grado participativo de sus receptores, la convergencia de múltiples sustancias en la recitación y el uso de la tecnología para dar lugar a procedimientos cruzados que nutriesen el relato.

3.1. La disolución de nociones de autoría

Al tratarse de una narrativa de carácter oral que se transmite entre individuos para evitar su pérdida –debido, evidentemente, a las debilidades o la ausencia de un sistema de escritura–, y teniendo en cuenta el trabajo de improvisación y combinación de los poetas orales, es evidente que no se puede considerar a nadie el verdadero autor de las composiciones: estas son parte del patrimonio inmaterial del pueblo en que se inscriben durante su primitivo desarrollo. El aedo griego *no “crea” en el sentido moderno de la noción de autoría; más bien, recrea a sus oyentes valores heredados que sirven de base para su sociedad [...] que no se desviará en la dirección de la invención personal* (Nagy, 1990, p. 42)¹⁷ en cuanto a los motivos principales vertebradores del relato: en términos generales, la trama principal jamás podrá ser alterada (por ejemplo, la derrota de los troyanos y el saqueo de la ciudad) aunque pueden introducirse núcleos satelitales para enriquecer el contenido (como las diferentes profecías sobre las condiciones que debían cumplirse para tomar la ciudad de Troya). Dentro de este conjunto de composiciones orales, el paradigma para este estudio es la historia de la guerra de Troya, que narra el origen y últimas consecuencias del conflicto que enfrentó a dos importantes potencias: el contingente aqueo, conformado por tropas capitaneadas por reyes de distintas zonas de la península de los Balcanes y el mar Egeo, y la ciudad Troya, en la costa noroccidental de Asia Menor. La simplificación del argumento narrativo daría lugar a la siguiente síntesis: el rapto de la esposa de Menelao, Helena de Esparta, desencadena una

¹⁷ Traducción propia.

batalla en pro de su liberación que se salda con la victoria de los aqueos gracias a la construcción de un gran artefacto de madera con el que se infiltrarán en la amurallada ciudad, después de años de intentos, y así lograr el sometimiento de sus enemigos. El motivo de la infiltración en la ciudad asediada a través del engaño es un punto interesante para tratar el carácter combinatorio de las composiciones: un caso similar al de la épica griega también aparece en la historia de la conquista de Joppa de la cultura egipcia (Hansen, 2002, p. 171-176): un manuscrito egipcio del siglo XIII a.C. narra la conquista de dicha ciudad gracias al ardid planeado por el general Thuti de esconder a doscientos de sus soldados en unos cestos que dejó como regalo envenenado para los habitantes de la ciudad. Las contribuciones se pueden dividir en dos ejes principales:

3.1.1. Horizontalidad del relato: contribuciones de otras culturas

Las tradiciones mitológicas de oriente próximo parecieron ser decisivas en la configuración del corpus mítico griego. Estas relaciones pudieron ser fruto del diálogo entre las realidades culturales de ambas zonas, premisa que no resulta descabellada si se tienen en cuenta factores como el intercambio comercial entre las islas del Egeo y la península de Anatolia: una primera fase se habría dado entre los siglos XIV y XIII a.C., cuya prueba fehaciente son asentamientos helenos al noroeste de Siria; la segunda, sin embargo, se habría producido a partir del siglo VIII a.C., superada una abrupta ruptura causada por la situación de desmorone durante época oscura (Penglase, 1994, p. 4-5).

La confluencia de tradiciones aparentemente tan distantes tuvo que darse por medio de la cultura hitita, cuya situación estratégica de puente entre Europa y Asia tuviese que ver en el asunto. El estudio de sus testimonios textuales revela cómo se interpretan los *temas o combinan motivos que se interponen entre las tradiciones griega y mesopotámica* (Bachvarova, 2016, p. 4). Así, muchas tradiciones épicas de Grecia se convierten en textos en segundo grado (hipertextos) respecto a sus

inspiraciones orientales (hipotextos), resultando metamorfosis narrativas en las que el texto generado no alude a su inspiración pero lo evoca *más o menos explícitamente, sin necesariamente hablar de él y citarlo* (Genette, 1989, p. 14).

El análisis estructural del relato es una herramienta eficaz para evidenciar relaciones de dependencia existentes entre dos relatos: en este análisis se tomará como ejemplo el mito de Telipinu, el dios hitita de la agricultura, y el relato iliaco de la cólera de Aquiles, el héroe aqueo, con el que comparte numerosos paralelismos¹⁸:

a. Partida. Un motivo hace que ambos personajes se ausenten del ámbito social a la que pertenecen, siendo en la narrativa hitita el abandono de Telipinu del plano divino y en la épica griega la retirada de Aquiles del combate. En el primer mito se desconoce a ciencia cierta el motivo de la partida del dios (CTH 324, Vs. I, 10) si bien hay alusiones a una cierta cólera; en cuanto a Aquiles es de sobra conocido que el enfado se debe a la ofensa de Agamenón (Hom. II. I, 1-7) por retirarle su parte legítima del botín de guerra (Hom. II. I, 364-412).

b. Fechoría (I). La ausencia del personaje provoca daños irreparables en el grupo al que pertenecía, convirtiéndose en el principal agente de la fechoría. La ausencia de Telipinu del orden cósmico repercute en los alimentos y el estado del ganado (CTH 324, Vs. I, 11-15), ocasionando la muerte de muchos seres humanos. Respecto a Aquiles, su retirada provoca la pérdida de posiciones y la muerte de aliados (Hom. II. IX, 247-251) al ser uno de los mejores guerreros del contingente aqueo.

c. Búsqueda. El grupo social afectado por la fechoría emprende una serie de búsquedas al lugar donde se encuentra el héroe para intentar que deponga su cólera. En el relato de Telipinu éstas son insatisfactorias ya que permanece oculto para

¹⁸ También es importante realizar ciertas consideraciones sobre ambas figuras, si bien estas sería mejor reservarlas para un análisis en profundidad al que podría dedicársele otro artículo: tanto Aquiles como Telipinu constituyen pilares fundamentales en el grupo al que pertenecen; la trascendental posición del primero en el panteón radica en su papel como motor del ciclo del crecimiento agrícola, a Aquiles se le necesita en la guerra por ser una pieza clave –si no el mejor guerrero– del contingente Aqueo. A su vez, ambos también participan de una naturaleza ambivalente que les llevará a ser catalogados de héroes-agresores: su cólera por la ofensa recibida genera la ruina de un grupo totalmente ajeno a su esfera.

que nadie pueda encontrarle (CTH 324, Vs. I, 26-35), mostrándose la ausencia análoga a la negativa de Aquiles por volver a la batalla. En la *Ilíada* son Néstor, Ulises y Áyax quienes, por orden de Agamenón, le buscan en su tienda para hacerle cambiar de parecer (Hom. *Il.* IX, 185-195) aunque, a pesar de los argumentos, no logran vencerle (Hom. *Il.* IX, 643-654)

d. Fechoría (II). El héroe sufrirá un perjuicio que le induce a una segunda cólera con consecuencias altamente destructivas. En la mitología hitita la diosa *anna anna* envía una abeja que pica a Telipinu mientras duerme (KUB 33.5 II 4-19) provocando su enfado y la consiguiente devastación de unos campos. En el corpus homérico la ira de Aquiles es provocada por la noticia de la muerte de Patroclo a manos de Héctor (Hom. *Il.* XVIII, 22-39), si bien la culminación de su venganza es pospuesta por recomendación de sus compañeros (Hom. *Il.* XIX, 215-237).

e. Reparación. La restitución del daño ocasionado en ambas narrativas se materializa a través de la práctica ritual. En el relato de Telipinu (CTH 324, Rs. IV, 8-26) y explícito en el de Aquiles. En los testimonios hititas la reparación adquiere la forma de

Estructura narrativa	Mito de Telipinu (CTH 324)	Narrativa de Aquiles (Hom. <i>Il.</i>)
PARTIDA	Por motivos desconocidos el dios abandona furioso sus obligaciones.	Por la ofensa de Agamenón el héroe abandona furioso el conflicto bélico.
FECHORÍA I (contra el grupo)	La partida causa desastres en la agricultura, causando multitud de muertes.	La partida causa desastres en las filas aqueas, con una multitud de muertes.
BÚSQUEDA	Los dioses, sin éxito, tratan de localizar a Telipinu para que vuelva a su trabajo.	Los aqueos, sin éxito, tratan de convencer a Aquiles de que vuelva a la batalla.
FECHORÍA II (contra el héroe)	Una abeja enviada por la diosa <i>Ḫannaḫanna</i> pica a Telipinu y le encoleriza.	La muerte de Patroclo encoleriza a Aquiles y le hace volver a la batalla.
REPARACIÓN	A través de un ritual los dioses deponen la ira de Telipinu y vuelve a sus obligaciones.	A través de un ritual al héroe se le restituyen los bienes sustraídos, depone su ira y vuelve al combate.

Tabla 3. Análisis estructural de la narrativa hitita de Telepinu y la narrativa griega de Aquiles. Fuente: Elaboración propia.

ritual, mientras que en la mitología griega se trata de una costumbre ritualizada (Hom. Il. XIX, 238-281).

3.1.2. Horizontalidad del relato: contribuciones de otras culturas

Durante el siglo VIII a.C., época en que tradicionalmente se ha establecido la vida y obra de Homero, el griego no era una lengua homogénea en el territorio sino que existían numerosos dialectos¹⁹. Wilamowitz (1920), en su estudio de las composiciones, intentó demostrar que la lengua de la *Ilíada* y la *Odisea* era una transición entre el dialecto jónico y el eólico, dando credibilidad a la existencia de un poeta que recitaría en un dialecto real. No obstante, el tiempo ha demostrado que en realidad la lengua de Homero es un idioma artificial de base jonia con evidencias de otras etapas²⁰: desde un enfoque diacrónico, los rasgos micénicos²¹ atestiguarían una primera fase de desarrollo épico, siendo vestigio de una variedad utilizada durante el II milenio a.C.

Junto a las formas arcado-chipriotas, descendientes directas de esta glosa (Rodríguez Adrados, 1988, p. 430), constituyen elementos residuales en las composiciones. La pervivencia de eolismos, por otra parte, se explica por ser el dialecto en que se consolidó la épica por lo que, con la llegada de las formas poéticas a otras zonas de Grecia, *aedos jonios adaptaron a su dialecto el inmenso caudal de fórmulas que la tradición épica había acumulado [...]. En aquellos casos en los que no fue posible efectuar la "jonización" de las fórmulas, los aedos prefirieron mantenerlas como residuos dialectales eolios, provocándose así una realidad lingüística abigarrada* (Guzmán, 1997, p. 49). La presencia del dialecto ático, más moderno y

¹⁹ Entre ellos el jónico, el eólico, el dórico, el acadio y el noroccidental.

²⁰ Para un análisis pormenorizado de la cuestión: Rodríguez Alonso, Cristóbal (1986). Introducción. En *La Ilíada* (pp. 15-24). Madrid, Akal Clásica.

²¹ El griego micénico es la fase de la lengua griega más antigua atestiguada. Estaba escrita en un silabario (Lineal B), descifrado por Michael G.F. Ventris en 1952, y recibe su nombre por la posición de relevancia que habría ocupado Micenas antes de su caída. Aún se desconoce el motivo del ocaso del mundo micénico aunque las tablillas escritas en este silabario revelan datos acerca de preparativos de guerra. Para más información: Chadwick, John. *El mundo micénico*. Alianza Editorial. Madrid, 1987

con un peso mayoritario, sería el resultado de la restitución textual de época clásica en Atenas: así, la poesía oral es el resultado de un diálogo vertical entre varias generaciones de poetas.

3.2. La apertura textual: participación selectiva

La interactividad adquiere una importante presencia durante la recitación del aedo, pues se produce una suerte de diálogo entre el recitador y su público que sirve a la configuración de la narrativa: éste debía estar preparado para las peticiones de su auditorio y tejer, al momento, una nueva composición a partir de los motivos heredados de la tradición, valiéndose para ello del uso de unos recursos mnemotécnicos que facilitaban la improvisación del nuevo canto: cada recitación, por ello, evidenciará dinámicas combinatorias diferentes pero nunca se *desviará en la dirección de la invención personal, lejos de los argumentos tradicionales conocidos y esperados por el público* (Nagy, 1990, p. 42).

Al hablar de diálogo no debe pensarse que el público intervenía activamente en la creación del relato mediante un intercambio de roles en la recitación, sino que su intervención radicaba en la elección de las propuestas narrativas que de sobra conocía que manejaba el aedo. De este modo la narrativa toma un grado de participación selectiva (Moreno Sánchez, 2012, p. 31) cuyo paradigma puede apreciarse incluso en las propias composiciones épicas: en el siguiente pasaje de la Odisea (VIII, 492-495), Odiseo llega a la corte del rey Alcínoo tras superar innumerables peligros, aunque aún no ha revelado a los feacios su verdadera identidad. El aedo de la corte, Demódoco, ha recitado una composición acerca del triángulo amoroso entre Hefesto, Afrodita y Ares (VIII, 266-365) pero Odiseo interviene para solicitar una recitación que rompe con la línea argumental de su predecesora:

ἀλλ' ἄγε δὴ μετάβηθι καὶ ἵππου κόσμον ἄεισον
δουρατέου, τὸν Ἐπειὸς ἐποίησεν σὺν Ἀθήνῃ,
ὃν ποτ' ἐς ἀκρόπολιν δόλον ἤγαγε δῖος Ὀδυσσεὺς
ἄνδρῶν ἐμπλήσας οἳ ῥ' Ἴλιον ἐξάλαπαξαν (Hom. Od. VIII, 492-495).

*Pero, ¡venga! Cambia de tema y canta sobre el caballo
de madera, construido por Epeo con ayuda de Atenea,
engaño que en algún momento llevó a la acrópolis el divino Odiseo
tras llenarlo de hombres que luego saquearon Troya.*²²

Este pasaje demuestra cómo el cantor de épica tiene a su disposición, en lo más hondo de su mente, un enorme corpus épico que se compone de múltiples temas aunque su recitación no versa en la memorización de los contenidos sino en la espontaneidad de su creación: *en cada ocasión concreta combinaba la reproducción de pasajes memorizados con la improvisación, bien para hilar unos pasajes con otros, bien para añadir historias* (Hualde y Sanz, 2008, p. 27): por ello, la narrativa oral se muestra como cambiante y se define con cada acto performativo que realiza, por lo que el público utilizará su participación selectiva para intervenir en el orden y la duración de los acontecimientos. Así pues, los receptores podrán solicitar al aedo analepsis o prolepsis respecto a ese corpus, que le permitirán navegar, a través de una serie de nodos, dentro de un mismo tema o pasar a uno totalmente diferente. Su alteración en cuanto a la duración del discurso se fundamenta en sus decisiones respecto al tiempo destinado a la escucha y la solicitud de pausas o repeticiones de su discurso.

3.3. La convergencia de múltiples sustancias

La recitación oral es un discurso combinatorio en el que convergen, además, otras sustancias expresivas. La música era un elemento indispensable en la recitación épica de la antigua Grecia, y gracias a las referencias en fuentes arcaicas se conoce que el acompañamiento musical de las composiciones se efectuaba mediante instrumentaciones de cuerda que el aedo pinzaba con los dedos o con una púa para improvisar una melodía de cuatro notas supeditada a la concomitancia de la recitación oral (West, 1992, p. 48). Retomando la escena sobre Ulises en la corte de los Feacios (Hom. Od. VIII, 62-82), puede observarse cómo al aedo Demódoco

²² Traducción propia.

se le coloca una cítara en las manos para que comience su canto en torno a cierta disputa entre el héroe y el Aquiles. En los poemas homéricos, y más concretamente en el caso de la *Odisea*, alejada del fragor de la batalla, es fácil observar el proceder de estos artesanos del discurso oral, aspecto que ha servido a dilucidar cuestiones acerca de su trabajo en las investigaciones posteriores: gracias al estudio de los poemas es posible constatar que la recitación de los aedos consistía en un canto *en el sentido de que se basaba en notas e intervalos definidos, pero que era al mismo tiempo una forma silícea de habla, el ascenso y la caída de la voz se regían por el acento melódico de las palabras*²³ (West, 1981, p. 115).

La palabra hablada, por tanto, era acompañada de una melodía que servía a la introducción del público en el universo narrativo generado por el poeta, por lo que existe un trabajo a través de la imagen sonora desde una doble vertiente: la articulación de sonidos en un código inteligible para su auditorio, una lengua compartida, y un acompañamiento musical a través de la música y el canto. A priori parece que esta oralidad, de carácter primario para Ong (1987, p. 15), no dependería de medios visuales para ser interpretada: sin embargo, la recepción del mensaje poético implica que cada individuo que participa del acto produzca en su pensamiento imágenes mentales acerca del relato que se está forjando.

La imaginación y la capacidad simbólica adquirida por el ser humano durante el proceso evolutivo, ya aludida en párrafos anteriores, es una pieza clave para comprender esta dinámica. Gracias a esta capacidad restituye en su psique el contenido evocado por el emisor mediante el empleo de signos icónicos gracias a diversos procesos cognitivos, entre los que prepondera la *función referencial gracias a la cual [...] restituye una experiencia visual presente o pasada, o bien una función de elaboración en la que el individuo reconstruye una experiencia a partir de una nueva combinación de los contenidos ya existentes* (Villafañe y Mínguez, 2002, p. 52). A la creación de estas imágenes contribuirían también las formas de comunicación no verbal emplea-

²³ Traducción propia.

das por el aedo en la recitación, como la expresión facial, la gestualidad, la mirada o la posición corporal.

3.4. La aplicación de tecnología coetánea

Al hablar de tecnología en la antigüedad clásica debe tenerse en cuenta que ésta se define como la aplicación de unos conocimientos prácticos inherentes a la época en la que se inscriben para satisfacer las necesidades humanas: por tanto equivale a *una tecnología simple, en la que [...] realizan sus productos en forma principalmente manual, dominando todo el proceso productivo y siendo además propietarios de los medios de producción* (Cardini, 2012: 106). En este periodo no equivale a industrialización ni medios digitales sino a la posesión de técnicas y habilidades para la resolución de problemas que se manifiestan en la creación de productos cerámicos que completarán narrativamente la poesía y generarán interpretaciones diversas que contribuirán a la interpretación de los textos en su propio contexto semántico.

4. Antiguos procedimientos en las últimas tendencias narrativas

A partir de los procesos observados con anterioridad puede deducirse que la narrativa oral supone dinámicas combinatorias capaces de generar un texto a partir de un corpus heredado, el uso de mecanismos mnemotécnicos por parte del poeta y la participación del receptor en la construcción del relato mediante la selección de las propuestas de ese mismo corpus, originando recitaciones de carácter múltiple. Esta misma combinación de elementos y sustancias parece determinante en la definición de los procedimientos narrativos hipermedia, cuyo principal condicionante es la ruptura con el concepto de autoría heredado de la modernidad: *cuando un hecho pasa a ser relatado, el autor entra en su propia muerte, comenzando la escritura; comenzando la hora del lectoautor, se podría afirmar hoy* (Moreno Sánchez, 2012, p.

39). Así, la responsabilidad última de las narrativas hipermedia no es el resultado de una única intervención que genera el proceso, como pudiera suceder en el libro, sino que cada corpus textual es la síntesis de dos concepciones no-lineales muy bien diferenciadas.

Desde la perspectiva de la creación, el producto resultante es, en multitud de casos, imposible de ser generado por una única voluntad creativa a causa de la convergencia mediática que se da en su seno: piénsese por ejemplo en la gran cantidad de departamentos que implican la producción cinematográfica –a la que en los últimos años se le ha sumado la generación de espacios infográficos para trasladar al espectador a universos inimaginables– o en el desarrollo de videojuegos, cuyos existentes deben ser creados prácticamente desde cero. El discurso hipermedia generado resulta del diálogo entre el tema tradicional de la guerra de Troya, recreada a lo largo de toda la historia de la humanidad en multitud de sustancias expresivas (la literatura, el cine, la ópera, el teatro...) y la innovación llevada a cabo por la empresa de videojuegos en cuanto a la adaptación de un argumento a la estructura de su género discursivo: el *musou*, categoría lúdica en que los participantes deben enfrentarse en solitario –o, a lo sumo, con ayuda de algún NPC– a un elevado número de enemigos.

Por lo que respecta a la óptica de la recepción, los creadores se limitan a la elaboración de una propuesta que despliegan ante su público para ofrecer una infinidad de vías de tránsito en el desarrollo narrativo (García García, 2003: 11) que desencadenan operaciones de navegación más autónomas y variables que las de las narrativas lineales. En esta mera conceptualización se denotan ya algunos paralelismos de los que adolecen los denominados nuevos relatos con las antiguas narrativas orales, por lo que la cuestión acerca de todo ello es si la innovación tiene que ver más con la tecnología aplicada que con el proceso en sí. Para intentar arrojar luz en torno a todo este asunto, partiremos del análisis de un videojuego de la compañía japonesa Koei Temco inspirado en la épica de tema troyano: *Warriors: Legends of Troy* (2011).



Figuras 3 y 4. Primeros minutos del videojuego *Warriors: Legends of Troy*. A la izquierda, el continente aqueo se dirige a la costa de Troya. A la derecha, Patroclo habla con Aquiles acerca del desembarco. Fuente: YouTube.

La última parte del análisis intentará demostrar cómo los parámetros que se han establecido como propios de las narrativas de carácter oral se cumplen de una forma muy similar en las narrativas hipermedia, pues se ha ocasionado el retorno a una apertura estructural que demanda de igual forma la participación del receptor en el relato, disuelve la autoría total de la composición, converge en su seno múltiples sustancias expresivas y aplica los procesos tecnológicos de la contemporaneidad.

4.1. La aplicación de tecnología coetánea

El producto hipermedia es el resultado de una convergencia de instancias autorales que desembocan en la creación de un universo narrativo, al igual que los poetas de la tradición oral, a través de procesos horizontales y verticales en la transmisión del relato, generaban un tejido textual sólido mediante diversas contribuciones. Las difíciles interrelaciones de esta pluralidad de intervenciones autorales se vislumbran en el escaso consenso jurídico que existe en cuanto a la definición de autoría en videojuegos: en un estudio de 2013²⁴ que analizaba su jurisprudencia en veinticuatro países, en ninguno estas narrativas tenían un régimen específico pese a ser una realidad cotidiana. Las conclusiones del estudio revelan que en la mayoría de países las obras son tratadas como software por la ley, si bien lo aconsejable es una regulación de ellas como productos audiovisuales. En nuestro país la autoría se contempla

²⁴ Ramos, A., López L., Rodríguez A., Meng, T., Abrams, S. (2013). *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. Ginebra: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).

desde la misma doble vertiente: si se cataloga como software –como una serie de operaciones informáticas– la titularidad de los derechos es análoga a la de una obra colectiva y pertenece a la persona o empresa que la divulga bajo su nombre; en caso de ser vista como un conjunto de imágenes sobre un soporte de cualquier naturaleza para ser reproducido, la autoría respondería al director o realizador del videojuego, a los autores del argumento, adaptación y los del guión y diálogos y a los autores de las composiciones musicales, al igual que en el producto cinematográfico con quien comparte en cierto modo modelo de negocio (Pérez Rufí, 2015, p. 100). Esta simple panorámica legislativa muestra cómo la generación de los hipermedia obedece a responsabilidades últimas, direcciones o coordinaciones en un proceso colectivo entre varios sujetos más que a una única instancia capaz de abordar la totalidad del proceso creativo: y son las desarrolladoras de videojuegos las encargadas de armonizar el trabajo de los programadores, diseñadores artísticos, ingenieros de sonido y otros profesionales.

4.2. La apertura textual para la participación selectiva

Al igual que en la recitación oral, la narrativa hipermedia prevé multiplicidad de caminos durante la navegación para configurar el nuevo relato, permitiendo al lecto-autor generar su propia línea de desarrollo: el grado de participación en esta tipología también es de carácter selectivo ya que se desenvuelve por las múltiples propuestas posibles en la arquitectura narrativa programadas por el creador del relato. Esta participación dentro de la navegación respeta principios externos e internos: en cuanto al primer aspecto, la narrativa de *Warriors: legends of Troy* está dividida en un total de veintiún capítulos o fases en las que el lecto-autor puede seleccionar la propuesta que más le guste una vez completada la narrativa principal. La experiencia revivida, sin embargo, no será la misma que en la primera ocasión por la actualización del contenido a través de nuevos retos que impiden a los usuarios caer en la monotonía y procurarles una experiencia actualizada. Por lo que respecta a la segunda categoría, el lecto-autor puede moverse libremente por el espacio representado en cada capítulo y su tránsito por la narrativa queda supeditado a la tridimensionalidad,

pues para lograr el objetivo y avanzar en el desarrollo de la trama no se verá influido por constricciones autorales que le obliguen a seguir una ruta concreta: él mismo será quien tenga la última palabra para la resolución de la propuesta. De este modo, el tránsito espacial también condicionará el tiempo del discurso narrativo, que se expandirá o contraerá en función de sus acciones sobre el texto interactivo.

4.3. La convergencia de sustancias a través de la tecnología

La definición de Moreno Sánchez (1996: 45) de narrativa hipermedia alude a la convergencia de sustancias expresivas en lenguajes de programación para representar una historia de múltiples proposiciones. Así como en la antigüedad la épica combinaba discurso oral, acompañamiento musical y *performance*, en el videojuego se produce una amalgama de discurso tipográfico, imagen visual y sonido para transportar al receptor a un nuevo universo cuyo referente será la propia realidad en cuanto a su forma de construcción. Para comprender dicha premisa, atiéndase a los aspectos más destacables de la mencionada tríada de sustancias.

El guión de *Warriors: legends of Troy* es un hipertexto que nace gracias al estudio, combinación y transformación de la literatura griega de tema troyano; convirtiéndose en su hipotexto de referencia. En cuanto forma del contenido, el discurso está supeditado a ciertos ajustes que responden a cuestiones del propio formato: debe tenerse en cuenta que la capacidad del soporte donde se plasma la narrativa es limitada, lo que obliga a una reacomodación de sucesos y una selección de existentes para intentar una reproducción más o menos fidedigna para su reconocimiento por parte de los lectoautores. La siguiente tabla pretende reflejar los principales distanciamientos respecto a la trama literaria: para elaborarla se ha procedido al estudio narrativo de cada una de las fases del videojuego para, posteriormente, buscar las relaciones con el corpus literario griego. En la fase de pre-producción se presupone un estudio no sólo de la épica arcaica de tema troyano conservada –*la Ilíada* y *la Odisea*– sino de otras fuentes como epítomes de la poesía perdida y colecciones fabulísticas y mitológicas gracias a las que ha sido posible la recepción de un legado perdido.

Hipertexto	Hipotexto	Transformaciones del hipotexto
Fase 1: Desembarco (Aquiles)	<i>Cypr. Arg. 10a</i> <i>Hom. Il. I.</i>	Uso de los primeros versos de la <i>Ilíada</i> para introducir la narrativa (anacronía). Ausencia de Protesilao y su muerte durante el desembarco.
Fase 2: Perímetro (Ulises)	<i>Cypr. Arg. 9b</i>	La discusión de Aquiles y Agamenón se produce en suelo troyano.
Fase 3: Resistencia (Héctor)	<i>Cypr. Arg. 2b</i> <i>Cypr. Arg. 4a</i> <i>Cypr. Arg. 10a</i>	En lugar de enfrentarse a Protesilao, Héctor mide en combate con Patroclo.
Fase 4: Honor (Paris)	<i>Híg. Fab. XCI</i> <i>Hom. Il. III.</i>	El torneo celebrado en Troya era en honor del hijo que se pensaba fallecido. Deífobo como participante en el torneo.
Fase 5: Conquista (Aquiles)	<i>Cypr. Arg. 11c</i> <i>Cypr. Arg. 11d</i>	Aquiles lucha en Lirneso contra Minos.
Fase 6: Sangre (Pentesilea)	<i>Apollod. Epit. V, 1-2</i>	Combinación de la leyenda de Hipólita y Teseo con el secuestro de las amazonas por parte de Heracles en otras versiones.
Fase 7: Fama (Áyax)	<i>Hom. Il. I</i>	Saqueo de Tebas llevado a cabo por Áyax y Agamenón.
Fase 8: Plaga (Aquiles)	<i>Hom. Il. I</i> <i>Cypr. Arg. 11e</i>	La razón de la plaga no es revelada por Calcante, sino que Aquiles acude al templo de Apolo para investigar el motivo.
Fase 9: Campeón (Héctor)	<i>Hom. Il. I</i> <i>Hom. Il. IV</i> <i>Hom. Il. VII</i>	Héctor vence a Áyax en combate en lugar de quedar en tablas.
Fase 10: Anochecer (Ulises)	<i>Hom. Il. X</i>	Ausencia de Diomedes y Reso en la incursión nocturna.
Fase 11: Grieta (Héctor)	<i>Hom. Il. VIII</i>	Aparición de Polifemo en la narrativa.
Fase 12: Desesperación (Áyax)	<i>Hom. Il. XVI</i>	Áyax asesina a Sarpedón, en lugar de ser Patroclo su verdugo.
Fase 13: Resolución (Paris)	<i>Cypr. Arg. 1b</i> <i>Cypr. Arg. 1c</i> <i>Hom. Il. XV</i>	Hera envía un grifo para luchar contra Paris. Es Héctor, y no Paris, quien intenta prender los navíos de los aqueos. Aunque se le muestra quemando una nave, esto nunca se produjo.
Fase 14: Gloria (Héctor)	<i>Hom. Il. XVI</i>	La devolución de Briseida se produce antes de la muerte de Patroclo. Héctor piensa que se está enfrentado a Aquiles hasta que mata a Patroclo y cae su armadura.
Fase 15: Purificación (Pentesilea)	<i>Aeth. Arg. 1a</i>	Eneas convence a Pentesilea para luchar en la guerra. Su llegada precede la muerte de Héctor.
Fase 16: Ira (Aquiles)	<i>Hom. Il. XVII</i> <i>Hom. Il. XVIII</i> <i>Hom. Il. XIX</i> <i>Hom. Il. XX</i> <i>Hom. Il. XXI</i>	Condensación de sucesos prescindiendo de las asambleas divinas o la fabricación de las armas. La narrativa se centra en la recepción de la nueva armadura y la muerte de Héctor.
Fase 17: Justicia (Pentesilea)	<i>Hom. Il. XXIII</i> <i>Hom. Il. XXIV</i> <i>Aeth. Arg. 1b</i> <i>Aeth. Arg. 1c</i>	Elisión de juegos funerarios de Patroclo y del rescate del cuerpo de Héctor. Tersites tampoco aparece para burlarse de Aquiles tras asesinar a Pentesilea.
Fase 18: Redención (Paris)	<i>Aeth. Arg. 2a</i>	Aquiles carga contra la ciudad después de asesinar a Memnón. Ausencia de Antíloco y el relato de su muerte.
Fase 19: Locura (Áyax)	<i>Aeth. Arg. 4d</i> <i>Ilias parva Arg. 1b</i> <i>Ilias parva Arg. 4e</i>	Áyax, en lugar de Diomedes, ejecuta junto a Ulises el robo del Paladión. Esta es la razón por la que Atenea nublaría su juicio, y no el resultado del juicio de las armas, si bien se alude a este motivo. Áyax se enfrenta a Lyssa, el espíritu de la locura.
Fase 20: Descenso (Ulises)	<i>Ilias parva Arg. 5a, 5b</i> <i>Iliou pers.</i>	Menelao asesina a Paris y a Agamenón. Sin alusión a la ofensa perpetrada por Ayante Oileo contra Atenea.
Fase 21: Supervivencia (Eneas)	<i>Virg., Aen. II</i>	A modo de epílogo se toma material de <i>la Eneida</i> para construir la visión de Eneas. Sin menciones a Anquises.

Tabla 4. Relaciones hipertextuales de *Warriors: Legends of Troy* con el hipotexto de la épica arcaica. Fuente: Elaboración propia.

De los resultados obtenidos pueden deducirse algunos de los procesos más utilizados para acomodar la narrativa a nuevas necesidades: por un lado, el hipermedia altera el orden del discurso de la épica griega. Para sumergir a los lectoautores en el universo mitológico se procede a la paráfrasis de los primeros versos de *la Ilíada* (Hom. Il. I, 1-7), fácilmente reconocibles por el receptor, y causar un proceso de empatía que le traslade a ese contexto heroico. Sin embargo, la narrativa no prosigue con la cólera de Aquiles, sino que se traslada al desembarco de los aqueos en la península de Anatolia, tema no tratado en *la Ilíada* sino en otras colecciones de poemas épicos. Otro de los procesos que se llevan a cabo es la supresión de personajes menores en el desarrollo narrativo: mantiene aquellos con peso tremendamente significativo –como Aquiles, Héctor, Paris o Ulises–, pero prescinde de aquellos cuya importancia se ve reducida a una aparición en el relato. La solución hallada por Koei para estas carencias es que las tramas de los ausentes, de ser episodios memorables en el desarrollo, sean ocupadas por los principales, obligando a ciertos reajustes: así puede explicarse la ausencia de Protesilao en favor de Patroclo durante el tercer capítulo, el primer combate singular de Héctor.

Volviendo al trabajo con las sustancias expresivas, la segunda empleada es la imagen visual. En el departamento de diseño gráfico también se denota una documentación del arte griego y, especialmente, de la cerámica de época clásica para las cinemáticas. Cada capítulo comienza con una breve escena cinematográfica que pone en situación al lectoautor y se caracteriza por la representación en dos dimensiones de los personajes de la composición. Mediante la introducción de estas cinemáticas el lectoautor es trasladado al modo de representación visual en la antigüedad, ya que su máxima es la combinación de dos de los grandes estilos de cerámica de la antigüedad tardía y clásica: la técnica de figuras negras, surgida en Corinto alrededor del siglo VII a.C. y adoptada en la Atenas clásica; y la técnica de figuras rojas, desarrollada en las últimas décadas del siglo V a.C. en Atenas. La elección de estos dos tipos de representación no es baladí ya que la más antigua es utilizada para aludir a la condición divina del personaje en cuestión mientras que la siguiente es la que se

emplea para representar a los seres humanos que participan en el relato. pero la gran diferencia con el cine es que este último transforma la imagen captada mientras que en el videojuego debe generarse un espacio mimético de la realidad desde cero. La pluralidad de autores en la narrativa hipermedia es el reflejo de los postulados de la teoría intertextual en la actualidad, donde se habla de muerte del autor ya que toda idea plasmada no es inherente a un único individuo. En el caso de los videojuegos doble perspectiva: puede inspirarse siempre en un fondo común que se actualiza y, por otro lado, intervienen gran cantidad de departamentos que dan su punto de vista para la creación del videojuego.



Figura 5. Paris llevándose a Helena con ayuda de Afrodita. Fuente: YouTube.

Por último, merece mención especial el apartado sonoro del videojuego. A pesar de conocerse este hecho gracias a las alusiones en fuentes arcaicas, la información es insuficiente para reconstruir el sonido de esta música: los instrumentos conservados son escasos, tampoco se poseen tratados que traten las técnicas y, pese a conservar escalas en los fragmentos papiráceos de la antigüedad, se desconoce su correspondencia con la actual notación musical (Cotterell y Kamminga, 1992: 292). Aunque recientes estudios afirman aproximarse a la resolución de este enigma, durante el desarrollo de *Warriors: Legends of Troy* no se contaba con estos

avances. Cuando este tipo de problemas aparece en el ámbito creativo, es mejor supeditar el problema al principio de verosimilitud aristotélico: aunque la música no represente con exactitud la de aquel entonces por la ausencia de datos, al menos debe sonar o sugerir la época a la que se adscribe. Es por ese mismo motivo que el compositor elude el uso de instrumentos de metal y aboga en la partitura por el empleo de instrumentos de cuerda étnicos griegos e incluso desafinados, mientras que también utiliza la orquesta y los coros para aportarle el misticismo que traslade a esa narrativa en la que convivían héroes y dioses.

5. Conclusiones

La creatividad, como se ha demostrado, es otra tipología dentro del lenguaje cultural de los seres humanos que nace con el desarrollo y perfeccionamiento de sus capacidades simbólicas en un dilatado proceso evolutivo resultante de factores más allá de la psico-biología: el procedimiento se fue perfeccionando a la par que la estructura social y sirvió a la creación de elementos culturales que representan y traducen su subjetividad a través de representaciones como el lenguaje, la religión o el arte funcional entre otros. La adquisición de poderosas herramientas culturales como estas permitirá a los seres humanos mejoras considerables en su comunicación con el grupo y el entorno así como la nueva facultad de construir narrativas al servicio de su propia cultura.

Los primeros discursos narrativos no se construyeron a partir de un sistema de escritura perfeccionado sino que su materia prima fue, como sucede en toda cultura, la palabra hablada: *la expresión oral es capaz de existir, y casi siempre ha existido, sin ninguna escritura en absoluto; pero nunca ha habido escritura sin oralidad* (Ong, 1987, p. 18). En el momento en que tomó conciencia de ese legado surgió una preocupación por plasmar, a través de un sistema sólido, las narrativas heredadas del pasado. Sin embargo, las principales atribuciones de esa tradición oral tienen mucho que ver con las actuales narrativas, de carácter abierto, sin atisbos de una linealidad

sensu stricto y diversificadas en múltiples plataformas. Así pues, es fácil comprobar cierta regresión a procedimientos de combinación ancestrales en nuevos modos de expresión gracias al respaldo de la teoría hipertextual —*una textualidad ni representada por el carácter físico del libro impreso ni limitada por él* (Landow, 1995, p. 59)— que redescubre técnicas que jamás abandonaron la narrativa.

La noción de autoría con la que se ha trabajado hasta hoy surge en plena modernidad a causa de fenómenos como el individualismo, la difusión impresa del libro o la centralización del sujeto: sin embargo, las investigaciones más recientes en el ámbito textual propugnan la muerte de la figura del autor al asumir que idea plasmada no es totalmente inherente a un individuo sino que parte de un fondo común continuamente actualizado como se ha denotado en el caso del videojuego respecto a la épica griega. Este fenómeno, sumado a la pluralidad de instancias que intervienen en la creación textual —que actúan a modo de las contribuciones horizontales y verticales en el quehacer poético—, transforma la narrativa en un verdadero *acto performativo*: *una rara forma verbal [...] en la que la enunciación no tiene otro contenido [...] que el acto por el que se pronuncia —algo como el ‘yo declaro’ de reyes o el ‘yo canto’ de los más antiguos poetas* (Barthes, 1977: 145-146). La propuesta de Martínez Pérsico (2003) en cuanto al resurgir de antiguos procesos sugiere catalogar a los nuevos emisores de contenidos como juglares electrónicos, pues su proceder es similar al de aquellos que recorrían distintos lugares para contar historias. En ambos casos se produce una pérdida parcial de autoría en favor de un proceso de transmisión en el que se selecciona y compone a partir de material heredado, generando la *desaparición de límites precisos entre las funciones del emisor y del receptor y la información es patrimonio de todos los actores, creada y recreada, factible de ser reproducida con las variantes y repeticiones que cada usuario desee* (Martínez Pérsico, 2012: 49).

Las transposiciones temáticas y la adaptación de contenidos son, en suma, procesos que siguen produciéndose en el marco de la creatividad de nuevos contenidos audiovisuales como el videojuego, con la máxima de que si una determinada

narrativa ha sido satisfactoria en una cultura es posible que ese éxito sea similar en otros países –aun previendo posibles ajustes–. La cultura, como ya se ha visto, es un fenómeno participativo y nunca dejará de serlo por muchas barreras que se le impongan y este diálogo favorecerá que los contenidos crezcan, se nutran y logren su lugar en el imaginario colectivo: y aunque la generación de últimas tendencias narrativas suela aducirse al proceso de globalización, que permitiría mayor interrelación entre realidades culturales de diversos ámbitos, no se debe olvidar que el mundo antiguo no conocía delimitaciones nacionales o espíritus nacionalistas que sesgasen la comunicación de su cultura con otras realidades más allá de su frontera.

En el relato hipermedia convergen diversas sustancias expresivas a través de la aplicación de tecnología al proceso narrativo: de esta forma, un universo impulsado por una instancia creadora se expande a través de distintos medios –libro, cine, videojuego o cómic– por la intervención de múltiples autorías en un breve tiempo, convirtiéndose una propuesta narrativa en un texto matriz del que derivarán hipertextos para desplegar la historia en múltiples ámbitos. Esta estrategia narrativa es más recurrente desde la consolidación tecnológica de la industria del entretenimiento, siendo ejemplo emblemático la explotación de la cinematografía: en un intento de captar mayor cantidad de público diversificó sus estrategias para respaldar campañas de promoción del producto apelando a la atención del consumidor para facilitar su compra. Los múltiples universos generados por sagas como *Star Wars*, *The Lord of the Rings* o *Harry Potter*, con representaciones en una pluralidad de soportes, sirven para dar pinceladas acerca de cómo funcionaban estos procedimientos en la antigüedad y, por otro lado, mostrar su permanencia a día de hoy.

Por último, aunque para catalogar un producto bajo la categoría hipermedia parece necesaria la aplicación de tecnología actual al relato, debe pensarse que la acepción de este vocablo ha permutado a lo largo de la historia: si en la actualidad suscita una estrecha relación con los avances producidos durante la tercera ola de comunicación, su definición más pura alude al conjunto de conocimientos prácticos

para satisfacer necesidades humanas. En las primeras culturas era una de corte muy simple, y para Toffler esta etapa se circunscribe a la primera ola tecnológica, donde *la mayoría de humanos vivía en grupos pequeños y, a menudo, migratorios, y se alimentaban de la caza, la pesca o la cría de rebaños* (Toffler, 1980, p. 11): la tecnología, así pues, no es sinónimo de industrialización y medios digitales sino de métodos, técnicas, habilidades u oficios realizados con destreza para el progreso humano. Es por ello que estos procedimientos son análogos en los antiguos y los nuevos relatos.

Por todo ello, pese a no poder establecer un procedimiento sistemático que revele la fórmula mágica de la creatividad narrativa, es fácil comprobar cómo las reglas que dominan el proceso han sido configuradas a través de procesos miméticos culturales a la manera del aprendizaje de una lengua. Gracias a esta revisión antropológica es más fácil dilucidar que esta capacidad del individuo, que se mantiene constante a lo largo de su historia, es la que hace posible la materialización concreta o abstracta una representación cultural como el relato aplicando transformaciones para favorecer su pervivencia. Nuestra cultura es un sistema participativo que se construye gracias a nuestro lenguaje creativo.

Bibliografía

AFANASIEVA, V. K. (1991) Sumerian culture. En D'JAKONOV, I. M. (coord.). *Early antiquity*. (pp. 124-136) Chicago u.a: Univ. of Chicago Press.

APOLODORO (1985). *Biblioteca mitológica*. Madrid: Editorial Gredos.

ASENSI PÉREZ, M. (2003). *Historia de la teoría de la literatura: Vol. II*. Valencia: Tirant lo Blanch.

BACHVAROVA, M. R. (2016). *From Hittite to Homer: The Anatolian background of ancient Greek epic*. Cambridge: Cambridge University Press.

- BAÑOS, M. (2001). *Creatividad y publicidad*. Madrid: Laberinto.
- BEEKES, R., & BEEK, L. (2010). *Etymological dictionary of Greek*. Leiden: Brill.
- BEORLEGUI, C. (2011). *La singularidad de la especie humana: de la hominización a la humanización*. Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- BUSTAMANTE ZULUETA, E. (2007). *El sistema nervioso: Desde las neuronas hasta el cerebro humano*. Medellín, Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.
- CARDINI, L. A. (2012). Producción artesanal indígena: saberes y prácticas de los Qom en la ciudad de Rosario. *Horizontes Antropológicos*, 18(38), 101-132. <https://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832012000200005>
- CASSIRER, E. (1967). *Antropología filosófica: Introducción a una filosofía de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CAUVIN, J. (1997). *Naissance des divinités, naissance de l'agriculture. La Révolution des symboles au Néolithique*. Paris: CNRS éditions.
- CHILDE, V. G. (1951). *Man makes himself*. New York, N.Y: The New American Library.
- CHOMSKY, N. (1957). *Syntactic structures*. The Hague: Mouton.
- CHOMSKY, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge: MIT Press.
- COTTERELL, B., & KAMMINGA, J. (2000). *Mechanics of pre-industrial technology: An introduction to the mechanics of ancient and traditional material culture*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- CROSS, F. (1954). The Evolution of the Proto-Canaanite Alphabet. *Bulletin of the American Schools of Oriental Research*, (134), 15-24. doi:10.2307/1355624
- DÍEZ MARTÍN, F. (2014). *Breve historia del homo sapiens*. Madrid: Nowtilus.

DOLAN, S., GARCÍA, S., & RICHLEY, B. (2006). *Managing by values*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

DOMALAIN, M., BERTIN, A. & DAVER, G. (2017). Was Australopithecus afarensis able to make the Lomekwian stone tools? Towards a realistic biomechanical simulation of hand force capability in fossil hominins and new insights on the role of the fifth digit. *Comptes Rendus Palevol*, 16(5-6), pp.572-584.

GARCÍA GARCÍA, F. (2002). La narrativa hipermedia aplicada a la educación. *Revista Red Digital*, (3) (sin paginar).

GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

GIL FERNÁNDEZ, L. (2008). *De la inspiración poética y la idea de la belleza*. Valencia: Estudis Clàssics

GIRARD, R. (1984). *Literatura, mimesis y antropología*. Madrid: Gedisa.

GNANADESIKAN, A. (2009). *The writing revolution: cuneiform to the internet*. Chichester, U.K.: Wiley-Blackwell.

GONZÁLEZ REQUENA, J. (2006) El arte y lo sagrado en el origen del aparato psíquico. *Trama y fondo: revista de cultura*, 18, 65-87.

GUZMÁN GUERRA, A. (1997). *Manual de métrica griega*. Madrid: Ediciones Clásicas.

HANSEN, W. F. (2009). *Ariadne's thread: A guide to international tales found in classical literature*. Ithaca, N.Y: Cornell University Press.

HARMAND, S., LEWIS, J. FEIBEL, C. (2015). 3.3-million-year-old stone tools from Lomekwi 3, West Turkana, Kenya. *Nature*. 521. 310–315. 10.1038/nature14464.

HEALEY, J. (1990). *The early alphabet*. London: British Museum Publications.

- HESÍODO. (1997). *Obras y fragmentos: Teogonía. Trabajos y días. Escudo. Fragmentos. Certamen*. Madrid: Editorial Gredos.
- HOMERO (2004). *Iliada*. Madrid: Editorial Gredos.
- HUALDE, P., & SANZ, M. (2008). *La literatura griega y su tradición*. Madrid: Akal.
- HUNT, K. (1996). The postural feeding hypothesis: An ecological model for the evolution of bipedalism. *South African Journal of Science*. 92. 77-90.
- IRIE-SUGIMOTO, N., KOBAYASHI, T., SATO, T., & HASEGAWA, T. (2007). Evidence of means-end behavior in Asian elephants (*Elephas maximus*). *Animal Cognition*, 11(2), 359-365. doi: 10.1007/s10071-007-0126-z
- KLÍMA, J. (1995). *Sociedad y cultura en la antigua Mesopotamia*. Madrid: Akal.
- LANDOW, G. P. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- LIDDELL, H. G., SCOTT, R. (1987). *Greek-English lexicon*. Oxford: Oxford University Press.
- LÓPEZ GARCÍA, A. & GALLARDO PAÚLS, B. (2005). *Conocimiento y lenguaje*. València: Universitat de València.
- LORENZO MERINO, C. (2019). *La evolución de la mano*. [online] Atapuerca.org. Disponible en: <https://www.atapuerca.org/ficha/Z989E4827-0DE8-AF1E-9B460844BC5381FD/la-evolucion-de-la-mano> [Consultado el 13 de marzo de 2019].
- LUBOTSKY, A. (2008). *Indo-European etymological dictionary: (IRED): research project of the Department of Comparative Indo-European Linguistics at Leiden University*. Leiden.
- MALLORY, J. P., & ADAMS, D. Q. (1997). *Encyclopedia of Indo-European culture*.
- MARCONI, C. (2010). *Oxford Handbook of Greek and Roman Art and Architecture*.

Oxford University Press.

MARTÍNEZ PÉRSICO, M. (2012). Los “juglares electrónicos” y la novísima narrativa hispanoamericana. *Caracteres: Estudios Culturales Y Críticos De La Esfera Digital*, 2, 1, 48-66.

MORENO SÁNCHEZ, I. (2012) Narrativa Hipermedia y Transmedia. En PERALES Blanco, V. (coord). *Creatividad y discursos hipermedia* (pp. 21-40). Murcia: Universidad de Murcia.

NAGY, G. (1990). *Greek mythology and poetics*. London: Cornell University Press.

ONG, W. J. (1987). *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México: FCE - Fondo de Cultura Económica.

PENGLASE, C. (1997). *Greek myths and Mesopotamia: Parallels and influence in the Homeric hymns and Hesiod*. London: Routledge.

PÉREZ RUÍ, J. (2015). *El modelo europeo de desarrollo de videojuegos*. Madrid: Síntesis.

POSTGATE, N., WANG, T., & WILKINSON, T. (1995). The evidence for early writing: utilitarian or ceremonial? *Antiquity*, 69(264), 459-480. doi: 10.1017/s0003598x00081874

RAMÍREZ LEYVA, E.M. (2006) Representaciones y prácticas sociales de la lectura: un encuentro con la institución bibliotecaria. En *Servicios Bibliotecarios* (pp. 77-111). México: Facultad de Filosofía y Letras, Dirección General Asuntos del Personal Académico, Universidad Nacional Autónoma de México.

RAMOS, A., LÓPEZ L., RODRÍGUEZ A., MENG, T., ABRAMS, S. (2013). *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. Ginebra: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).

RENDÓN URIBE, M. A. (2009) Creatividad y cerebro: bases neurológicas de la creatividad.

Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca, 15, 117-135.

REYHAN, E. (2009). The Missing God Telipinu Myth: A Chapter from the Ancient Anatolian Mythology. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tarih Bölümü Tarih Araştırmaları Dergisi*, 28(45), pp.85-106.

RIVERA ARRIZABALAGA, A. & MENÉNDEZ, M. (2011). Las conductas simbólicas en el paleolítico. Un intento de comprensión y análisis desde el estructuralismo funcional. *Espacio Tiempo y Forma. Serie I, Prehistoria Y Arqueología*, 4, 11-42. doi: 10.5944/etfi.4.2011.10739

RODRIGUEZ ADRADOS, F. (1988). *Nuevos estudios de lingüística indoeuropea*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Instituto de Filología.

SAN MARTÍN, J. (2011). *Antropología filosófica*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

SHINER, L. (2014). *La invención del arte*. Barcelona: Paidós.

STAROVIC, A. (2005). If the **Vinča** script once really existed who could have written or read it?. *Documenta Praehistorica*, 32, 253-260. doi: 10.4312/dp.32.19

THATCHER, T. (Ed.) (2017). *The dictionary of the Bible and ancient media*. London: Bloomsbury T&T Clark.

TOFFLER, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Bantam Books.

VILLAFANE, J., & MINGUEZ, N. (2009). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.

VITA, J.P. (2005) Los primeros sistemas alfabéticos de escritura. *Escrituras y lenguas del Mediterráneo Mediterráneo en la Antigüedad*, 33-79.

WAAL W.J.I. (2018), On the 'Phoenician Letters': The Case for an Early Transmission

of the Greek Alphabet from an Archaeological, Epigraphic, and Linguistic Perspective, *Aegean Studies* 1: 83-125. <https://bit.ly/2l2oOoz>

WEBSTER, T. B. L. (1956). Homer and Eastern poetry. *Minos: Revista de Filología Griega*, 4, 104-116. <https://bit.ly/2OB3SGx>

WEST, M. L. (1981). The Singing of Homer and the Modes of Early Greek Music. *The Journal of Hellenic Studies*, 101, 113-129. doi:10.2307/629848

WEST, M. L. (1992). *Ancient Greek music*. Oxford: Clarendon Press.